



# A GAMIFICAÇÃO DA EDUCAÇÃO SEU AUXÍLIO NO DESENVOLVIMENTO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA GEOGRAFIA NO ENSINO MÉDIO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA VIABILIZADO PELO PIBID

Francisca Natália alves dos Santos- Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal do Ceará, *campus Iguatu* - IFCE

Sandrielle Barbosa da Silva- Graduanda Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal do Ceará, *campus Iguatu* - IFCE

Ana Elizabeth de Sousa Agostinho- Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal do Ceará, *campus Iguatu* - IFCE

Angélica Soares de Sousa Varela- Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia do Instituto Federal do Ceará, *campus Iguatu* - IFCE

John Mateus Barbosa - Orientador - Professor do Instituto Federal do Ceará (IFCE) - *Campus Iguatu* - Doutor em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco - Centro de educação

**Contatos:** [francisca.natalia62@aluno.ifce.edu.br](mailto:francisca.natalia62@aluno.ifce.edu.br); [sandrielle819@gmail.com](mailto:sandrielle819@gmail.com); [sousa.agostinho08@aluno.ifce.edu.br](mailto:sousa.agostinho08@aluno.ifce.edu.br); [varela.angelica10@aluno.ifce.edu.br](mailto:varela.angelica10@aluno.ifce.edu.br); [john.mateus@ifce.edu.br](mailto:john.mateus@ifce.edu.br).

# OBJETIVO

- Apresentar as contribuições e os desafios da gamificação no ensino de geografia para alunos do ensino médio, a partir de uma experiência realizada sobre indução do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), realizado no Instituto Federal do Ceará, Campus Iguatu.

# JUSTIFICATIVA

- A opção por estratégias metodológicas inovadoras tem ganhado a adesão dos(as) professores(as) na contemporaneidade, tendo em vista suas possibilidades de dinamização das aulas, mesclar aprendizado e proporcionar diversão;
- A gamificação é uma estratégia de aprendizagem que devido o avanço tecnológico tem sido utilizada;
- Tendo em vista especialmente, o cenário pós-pandêmico no qual os docentes precisaram de outras estratégias metodológicas para prender a atenção dos alunos.

# INTRODUÇÃO

- A gamificação: fenômeno emergente que deriva diretamente da popularização e popularidade dos jogos, sejam eletrônicos ou análogos, e de suas capacidades de motivar a aprendizagem;
- Pandemia da Covid-19: momento cujo os alunos passaram mais tempo imersos em telas digitais, com as quais encontravam diversas possibilidades de interatividade, diversão e aprendizagem de modo divertido.
- Necessário a utilização de práticas/meios que atender aos objetivos e as expectativas dos alunos e professores no que tange a prática pedagógica e no ensino da Geografia, enquanto disciplina em constante transformação, não é diferente;
- A gamificação: uma alternativa que possibilita a utilização de jogos eletrônicos ou não, para auxiliar a introdução ou a sistematização de conteúdos;
- Dificuldade de interação imediata dos estudantes: Não possuem hábito com as abordagens metodológicas, certa timidez ao serem apresentados novos métodos de ensino;

# METODOLOGIA

- Levou-se em consideração os conteúdos que os alunos do segundo ano da Agropecuária e Agroindústria, do IFCE, campus Iguatu, estavam estudando;
- Teve-se como ponto de partida os baixos resultados na atividade diagnóstica;
- Do ponto de vista procedimental, o desdobramento da atividade contou com três etapas primordiais:
  - 1- Aplicação da atividade diagnóstica;
  - 2- Elaboração e aplicação, pela equipe, do Caça-palavras sobre a Região Nordeste;
  - 3- Elaboração e aplicação, pela equipe, de um *quiz* geográfico sobre o Nordeste, Amazônia e Sudeste.

# REFERENCIAL TEÓRICO

- Conforme Carvalho et.al (2019) muitos são os benefícios que a experiência gamificada traz consigo, como motivação, engajamento, interatividade, entretenimento, encorajamento, aprendizagem, inovação e independência;
- De acordo com Silva, Capistrano e Gonçalves (2010) o professor de Geografia tem a tarefa de capacitar os alunos para a compreensão dos conteúdos e, ao mesmo tempo, tornem a aula mais dinâmica, incitando a curiosidade, fazendo do processo de ensino-aprendizagem algo mais prazeroso e efetivo.

# RESULTADOS E DISCUSSÕES

- Na disciplina de Geografia o componente curricular se refere à aptidões práticas e vivenciais;
- Metodologias que estimulam vivência e experiência;
- Incorporação do positivismo geográfico ao ensino causa inoportuno e indiferença por parte dos alunos e a gamificação auxilia a modernizar o ensino;
- A aplicação da gamificação tem pontos positivos e negativos;
- Adaptações e dificuldades na escola devido a COVID 19 surge assim a necessidade de suprir as necessidades intelectuais;
- Uso da gamificação devido aos baixos resultados;
- Aplicação de um Caça- palavras e quiz geográfico sobre a sub- região do Nordeste;
- Grandes contribuições para o ensino de geografia;
- Melhor aprendizagem e engajamento.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Em vista das atividades gamificadas, compreendemos que houve uma grande melhoria no trabalho em equipe, no qual os alunos puderam compartilhar seus conhecimentos, escutar opiniões uns dos outros e entrar em consenso, dessa forma proporcionando um aprendizado mútuo.
- Foi possível notar uma evolução nos seus níveis de aprendizagem que se demonstraram cada vez melhores, desde o início das atividades até sua conclusão demonstrando que a gamificação auxiliou na maior absorção do conteúdo e tornou o ambiente escolar mais divertido, coletivo e dinâmico.
- Metodologias de ensino gamificada são importantes e diversificada ferramentas para auxiliar no aprendizado dos alunos, assim a gamificação não deve ser usada como único método de ensino, mas um meio para garantir o aprendizado geográfico.



# REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, I.; CARVALHO, A. A. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: casos bem-sucedidos. **Rev. Observatório**, [S. l.], v.4, n.4, p.246–283, 2018.
- BARBOSA, B. G. S. et al. A realidade gamificada no ensino de Geografia. **In: Congresso Nacional de Educação, VII, 2020, Maceió.**
- CABRAL, A. C. R. et al. Caça-palavras com função avaliativa em uma sequência didática discutindo aparatos e vidrarias de laboratório. **Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v.5, p. 210-214, 2016.
- CARVALHO, F. A. et al. JOGO DE CAÇA-PALAVRAS:Trabalhando o conteúdo de algas, para alunos do ensino médio. **Plataforma Espaço Digital**. ed. realize. 19 out. 2019.
- SILVA, R. et al. Dinamização da prática pedagógica no ensino de Geografia. **rev. HOLOS [on-line]**, v. 5, pag.175-182, 2010.
- FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 1, 2013.
- SINASEFE, Assessoria de Comunicação. Estudo mostra investimentos em educação nos últimos 20 anos. **SINASEFE–Seção Sindical IFSC**. 2022.
- FONTANA, M. I. et al. A EDUCAÇÃO SOB O IMPACTO DA PANDEMIA-COVID 19:Uma discussão da literatura. **Revista Práxis**, v.12, n.1, 2020.
- MORAIS, A. A. et al. GAMIFICAÇÃO PERSONALIZADA:Um estudo de mapeamento sistemático. **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE)**, 32. , 2021, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 392-40, 2021.